

課題

ゲーム学科

●対象入試区分

AO入試 I期・II期/社会人入試・帰国生入試

●課題タイプ

企画提案型(企画分野)・ポートフォリオ型(デザイン分野)・論述型(プログラム分野)

●出題意図

課題①(企画分野)

企画はアイデアだけではなく総合力で評価される分野です。その力を何うために、形にした「企画書」の提出を求めます。

課題②(デザイン分野)

デザインでは表現する力、画力がなによりも大切です。表現する力を見るため、ポートフォリオによって多面的に評価を行います。

課題③(プログラム分野)

プログラムのためには、論理的な思考力が欠かせません。論理的に考える力、それを筋道を立てて説明する力を見る課題です。

●評価のポイント

課題①(企画分野)

アイデアを中心的に評価します。新しい「遊び」なのか、どんな「楽しさ」があるか、誰が「喜ぶ」のか。そうした情報を読んだ人に伝えるための、書面としての表現方法にも評価は左右されます。

課題②(デザイン分野)

オリジナル作品ではアイデアが豊かであるか、デッサンなどではものをよく観察しているかが評価のポイントとなります。ある程度の作品数があることが望ましいです。

課題③(プログラム分野)

テーマについて考察されているか、具体的な実現方法が述べられているかを見ます。説明内容がしっかりと伝わる文章になっていることも重要なポイントです。

課題内容

AC入試 I期・II期

以下の①②③の中から、いずれか1つを選択してください。

●課題①(企画分野)

オリジナルゲームの企画書:任意のA4判用紙(3枚程度)で表現してください。

●課題②(デザイン分野)

オリジナルイラスト・デッサン・CG等の平面作品:任意のA4判用紙に制作した作品を、市販のA4判ファイル1冊にまとめてください。

●課題③(プログラム分野)

現在、人工知能の進化によって、多くの仕事が機械化されることが期待されている。身の回りにある遊びのうち、新たに機械化・コンピュータ化できそうなものを挙げ、どのように遊びが変わりうるのか、について市販の400字詰原稿用紙(3枚程度)で論述してください。

社会人入試・帰国生入試

以下の①②③の中から、いずれか1つを選択してください。

●課題①(企画分野)

オリジナルゲームの企画書:任意のA4判用紙(3枚程度)で表現してください。

●課題②(デザイン分野)

オリジナルイラスト・デッサン・CG等の平面作品:任意のA4判用紙に制作した作品を、市販のA4判ファイル1冊にまとめてください。

●課題③(プログラム分野)

近年、人工知能技術の向上により、Amazon Echoなどの音声を入力インターフェイスとしたデバイスが市販されている。音声入力を拡張していくと、どのようなゲームが実現できるか、そしてその際の技術的困難と、打開策について市販の400字詰原稿用紙(3枚程度)で論述してください。

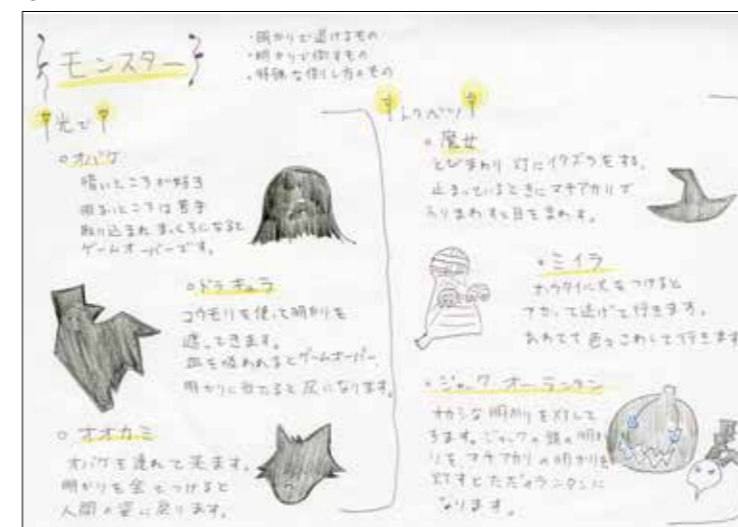
①



②



③



アイデアとしての獨創性や奇抜さは目立つものではないものの、その素朴さがゲームの優しさ・やわらかさを感じさせてくれる。多くの情報を詰め込まず、基本のアクションで何が出来るのかを丁寧に説明しているのもわかりやすい。意図してのものではないかもしれないが、手書きで表現していることも企画の雰囲気には好印象。



基礎デッサンにしっかり取り組んできたことがわかる作品です。カラーのイラストも、いろいろな表現に興味を持ち、バリエーションを描き分けようとする意欲に好感が持てます。

私は今回の課題に取り組むにあたって、アナログでありながら、なおかつデジタルに変換できる遊びについて考えてみた。具体的には、サッカーなどのスポーツを通じた遊びや、カードゲームなどのアナログな遊びも、現在はデジタルになっている。いわば、気軽に指先ひとつで疑似体験できてしまう時代なのだと思う。そんな時代において、まだ機械化されておらず、新しい可能性を探っていく中で、アナログな遊びとデジタルの融合という観点を思いついた。アナログな遊びとして、竹馬やコマ回しなど、誰もが幼少の頃に遊んだようなものが様々に挙げられると思うが、私はこの論述では「鬼ごっこ」を取りあげて論じてみたい。「鬼ごっこ」という身体のみを用いて行う遊びの中に、機械やコンピューターを導入することで、新しい可能性を生み出すことができないか考えてみた。

具体的には、「AR鬼ごっこ」というものを提案したい。ARとは拡張現実と訳されるものだが、これを鬼ごっこの世界に導入してみたら、面白いのではないかと考えた。VRが見える眼鏡のような、グーグルグラスのような拡張現実を見るための機械として、グラスを使うことを考えている。また、携帯電話も使用し、現実の鬼ごっこでは、体験できないような鬼ごっこを提案したいと思う。

まず、グラスについてだが、このグラスをかけることで、現実世界において見える景色を加工したい。例えば、鬼になった人は、頭部から角が生えて、口からは牙が生え、服装も鬼らしくなり、体系も少し拡大して見えるようにする。また、声も加工できるならば、低く、威圧感のある声に変換したい。また、鬼に捕まった人は、その瞬間から姿が鬼に見えるようにする。その際は、その直前まで鬼だった人とは違う見え方になるようにしたい。つまり誰が鬼になるかによって鬼の形状を変化させると面白いと思う。

さらには、携帯電話を使って、一緒に参加している人の情報が即時に共有できるようにすると面白いと考えた。鬼ごっこの逃げる人達は、携帯電話を持ちながら逃げる。そして、鬼に捕まった場合は、その人が捕まったことが同じゲームをやっている人に連絡が行くように設定したい。このような工夫によって、鬼ごっこの鬼がよりリアルとなり、小さい子などはこの鬼を見て泣き出すような、できるだけリアリティーのある恐怖感を演出したいと思う。

これは、言うならば現実世界のテレビゲーム化であって、普段は画面の中でしかできなかったことが普段見たり聞いたりしている現実の生活の上に出現するというところに面白味があると思う。そして、現実世界が一時的にでもファンタジーの世界になり、鬼ごっこがファンタジーの世界の入り口で遊ぶようなイメージになったら素敵だと考えた。いつかは子供たちの遊びが機械を導入することでリアリティーを増したものになると考える。

アイデア自体はそれほど特別なものではありませんが、遊びの具体的な様子が伝わる点は評価できます。一方で仕様の羅列になっている印象もありますので、この段落で主張したいことが何なのかを意識して書くと良いでしょう。わかりにくい文章や誤字がありますので、推敲に時間をかけるとより良くなるでしょう。